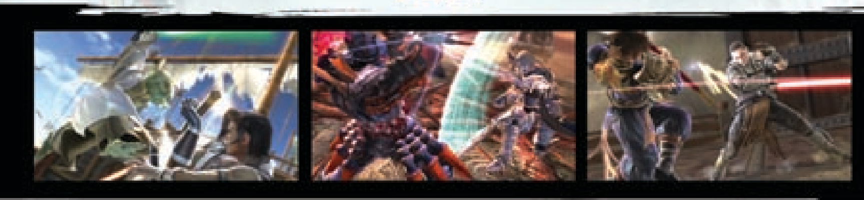
MS Color Bar v.5 030801

PRÊT À REPRENDRE LES ARMES ?





La célèbre série de combats à l'arme blanche réinventée ! Retrouvez vos personnages favoris et découvrez-en de nouveaux, dont certains issus de la galaxie *Star Wars*™ : Yoda et l'apprenti secret de Dark Vador ! - Pour la première fois, affrontez des adversaires en ligne grâce aux duels du mode VS. ! - Personnalisez l'apparence, les caractéristiques et les styles de combat de vos personnages ou créez votre propre guerrier !







www.pegi.info pegionline.eu



83047.226.FR

Jump in.











AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-











La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-








VIOLENCE GROS MOTS PEUR TENEUR SEXUELLE STUPÉFIANTS DISCRIMINATION JEU DE HASARD

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

ASSISTANCE TECHNIQUE EN FRANCE

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION :

Hotline Technique
0825 15 00 24*

Site web: http://www.activision.com

* Quelque soit l'origine de l'appel: 0,15 euros/min TTC
Horaires : du lundi au vendredi de 14 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.







DIAGRAMME DE LA MANETTE






COMMANDES

COMMANDES DANS LES MENUS	
Sélectionner une option	BMD
Confirmer la sélection	Touche A
Retour à l'écran précédent	Touche B

COMMANDES DU JEU	
Déplacer le personnage	Stick analogique gauche
Rotation caméra	Stick analogique droit
Centrer la caméra	Stick analogique droit (appuyer)
Caméra de poursuite	BMD haut
Bloquer	Touche LT
Charge de Force	Touche LB
Sauter	Touche A
Attaque au sabre	Touche X
Projection de Force	Touche B
Éclair de Force	Touche Y
Préhension de Force	Touche RT
Verrouillage cible	Touche RB
Jeu en pause/Options de jeu	Touche START
Jeu en pause/Options du joueur	Touche BACK



Xbox LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries**.

Contrôle Parental

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings**.





TABLE DES MATIÈRES



LSWTFU_360_MG_83047.226.FR.indd 2-3 05/08/2008 12:41:17



MAÎTRE STARKILLER -

À VOTRE DEMANDE, J'AI PRIS LA PEINE DE RÉDIGER CE MANUEL DE FORMATION. VOUS Y TROUVEREZ TOUT CE QUE VOUS AVEZ APPRIS EN TANT QU'APPRENTI SECRET DE DARK VADOR. VOUS SOUHAITEREZ PEUT-ÊTRE REVENIR SUR VOS PRÉCÉDENTES LEÇONS AVANT DE COMMENCER UNE NOUVELLE MISSION POUR LE SEIGNEUR SITH.

CEPENDANT, MAÎTRE, JE DOIS VOUS PRÉVENIR QUE VOUS AVEZ COMMIS UNE GRAVE ERREUR TACTIQUE. MAINTENANT QUE CE MANUEL EST RÉDIGÉ, JE N'IGNORE PLUS RIEN DE VOTRE COMPORTEMENT ET DE VOS APTITUDES, CE QUI DEVRAIT ENFIN ME PERMETTRE D'ACCOMPLIR CE POUR QUOI J'AI INITIALEMENT ÉTÉ PROGRAMMÉ... AUSSI JE VOUS SUGGÈRE VIVEMENT DE POURSUIVRE VOTRE ENTRAÎNEMENT ET D'AMÉLIORER VOS POUVOIRS D'ICI NOTRE PROCHAIN AFFRONTEMENT. SOYEZ ASSURÉ QUE J'ATTENDRAI LE MEILLEUR MOMENT POUR FRAPPER...

BONNE CHANCE, MAÎTRE !

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur START quand l'écran de titre apparaît pour accéder au Menu principal. Ce menu vous permet de commencer une nouvelle partie, de reprendre une partie, ou de parcourir les options et les extras.

NOUVELLE PARTIE

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie.

CONTINUER LA PARTIE

Permet de reprendre le jeu à la dernière sauvegarde.

CHARGER PARTIE

Permet de charger une partie préalablement sauvegardée.

OPTIONS

Permet d'accéder aux menu Options, où vous pourrez modifier divers paramètres relatifs à l'affichage et au son.

OPTIONS AUDIO/VIDÉO : Permet de modifier le Volume de la musique, des bruitages et des voix. Vous pouvez également ajuster la Luminosité.

EXTRAS

Permet de consulter le contenu que vous avez débloqué dans la campagne pour un joueur.

CINÉMATIQUES : Visionner les cinématiques que vous avez débloquées dans la campagne principale.

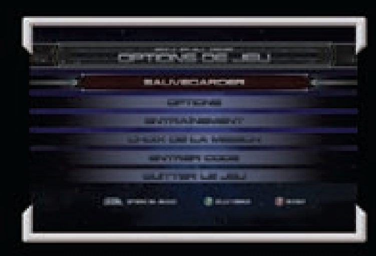
GALERIE : Voir les esquisses du jeu.

BANDES-ANNONCES : Visionner les bandes-annonces des jeux à venir.

CRÉDITS : Afficher les noms de tous ceux qui ont participé au développement de ***Star Wars***™**: Le Pouvoir de la Force.**



OPTIONS DE JEU



MAÎTRE, POUR ACCÉDER AUX OPTIONS DE JEU, IL VOUS SUFFIT D'APPUYER SUR [bouton] QUAND VOUS JOUEZ À *STAR WARS*™: LE POUVOIR DE LA FORCE. UTILISEZ LE BOUTON MULTIDIRECTIONNEL OU LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE POUR SÉLECTIONNER UNE OPTION, ET APPUYEZ SUR LA TOUCHE [A] POUR CONFIRMER VOTRE CHOIX.

SAUVEGARDER
Permet de sauvegarder votre progression.

OPTIONS
Permet de modifier les paramètres de Son et d'Affichage, les Options de jeu et les Options manette.

ENTRAÎNEMENT
Rendez-vous dans la salle d'Entraînement située à bord du Rogue Shadow pour améliorer vos aptitudes.

CHOIX DE LA MISSION
Permet de rejouer les missions que vous avez déjà terminées.

ENTRER CODE
Permet d'entrer des codes de triche.

QUITTER LE JEU
Permet de quitter la partie en cours et de revenir au Menu principal.



OPTIONS DU JOUEUR



MAÎTRE, VOUS AUREZ ACCÈS À DE NOMBREUSES OPTIONS EN COURS DE PARTIE. APPUYEZ SUR LA TOUCHE BACK À TOUT MOMENT EN JOUANT À *STAR WARS*™: LE POUVOIR DE LA FORCE POUR OUVRIR LE MENU OPTIONS DU JOUEUR. UTILISEZ LE BOUTON MULTIDIRECTIONNEL OU LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE POUR SÉLECTIONNER UNE OPTION, ET APPUYEZ SUR LA TOUCHE [A] POUR CONFIRMER VOTRE CHOIX.

OBJECTIFS DE MISSION
Permet de consulter les objectifs principaux et les objectifs bonus pour la mission en cours, ainsi que des astuces qui vous permettront de progresser dans le niveau.

AMÉLIORATIONS DE FORCE
Améliorez vos aptitudes de combat ! Parcourez la liste de vos Pouvoirs de la Force, Talents de Force, et Combos de Force, consultez leur description et améliorez-les au fur et à mesure qu'ils deviennent disponibles.

SABRE LASER
Améliorez et modifiez votre sabre laser grâce aux cristaux de puissance et de couleur que vous trouverez en progressant dans les missions. Remarque importante : chaque cristal de puissance vous confère un bonus de combat différent.

TENUE
Au fur et à mesure de votre progression dans les missions, vous obtiendrez de nouvelles tenues. Remarque : si vous changez de tenue en cours de mission, vous retournerez automatiquement au dernier point de sauvegarde automatique atteint.

BANQUE DE DONNÉES
Consultez la Banque de données pour trouver des informations sur les différents personnages, lieux et véhicules de ***Star Wars*™: Le Pouvoir de la Force.**

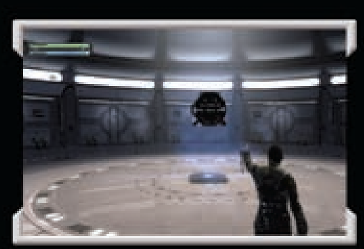




LSWTFU_360_MG_83047.226.FR.indd 6-7 05/08/2008 12:41:23



SALLES D'ENTRAÎNEMENT



MAÎTRE, SEULS L'ENTRAÎNEMENT ET LA DISCIPLINE VOUS PERMETTRONT DE MAÎTRISER LA FORCE. LES DIDACTICIELS ET LES DÉFIS DE CHACUNE DES SALLES D'ENTRAÎNEMENT VOUS AIDERONT À APPROFONDIR VOS CONNAISSANCES ET AMÉLIORER VOS APTITUDES DE COMBAT. VOUS DEVREZ FAIRE FACE À UNE MULTITUDE D'ENNEMIS DANS UNE SÉRIE DE COMBATS PASSIONNANTS. GRÂCE À CES EXERCICES, VOUS POURREZ VOUS FAMILIARISER AVEC DE NOMBREUX POUVOIRS DE LA FORCE ET APTITUDES DE COMBAT, QUE VOUS POURREZ AMÉLIORER PAR LA SUITE. IL EST CRUCIAL QUE VOUS SOYEZ PRÉPARÉ À AFFRONTER TOUT TYPE DE MENACE.

LE POUVOIR DE LA FORCE



COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

POUR COMMENCER, MAÎTRE, CHOISISSEZ NOUVELLE PARTIE DANS LE MENU PRINCIPAL. VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL EMPLACEMENT VIDE, OU BIEN ÉCRASER UN EMPLACEMENT DÉJÀ OCCUPÉ. UTILISEZ LE STICK ANALOGIQUE GAUCHE OU LE BOUTON MULTIDIRECTIONNEL, ET APPUYEZ SUR LA TOUCHE Ⓐ BPOUR CONFIRMER VOTRE CHOIX. ENSUITE, CHOISISSEZ UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ PARMI L'UNE DES TROIS OPTIONS SUIVANTES : APPRENTI, GUERRIER SITH ET SEIGNEUR SITH. ENFIN, APPUYEZ SUR LA TOUCHE Ⓐ POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE.



CHARGER ET CONTINUER LA PARTIE

Votre progression dans la mission en cours est automatiquement sauvegardée quand vous atteignez différents points de sauvegarde automatique. Pour charger une partie sauvegardée, vous devez ouvrir le Menu principal, choisir CHARGER PARTIE, puis sélectionner la sauvegarde que vous voulez charger. Vous reprendrez la partie au dernier point de sauvegarde automatique atteint.

CONTINUER UNE PARTIE

Choisissez Continuer la partie pour sélectionner et charger votre toute dernière sauvegarde, et reprendre la partie au dernier point de sauvegarde automatique atteint.

SAUVEGARDER LA PARTIE

Le jeu sauvegarde automatiquement votre progression lorsqu'un point de sauvegarde automatique est atteint, au début de chaque mission et à plusieurs reprises au cours du niveau. Si vous êtes vaincu, vous reprenez la partie au dernier point de sauvegarde automatique atteint. Si vous choisissez de mettre un terme à la session de jeu, vous pouvez sauvegarder manuellement votre partie en accédant au menu Options de jeu et en sélectionnant l'option Sauvegarder.

SUCCOMBEZ AU CÔTÉ OBSCUR



ÉCRAN DE JEU

BARRE DE SANTÉ : La barre verte dans le coin supérieur gauche symbolise votre Santé. Sa couleur passe du vert au rouge au fur et à mesure que vous essuyez des dommages. Quand cette barre est vide, vous êtes vaincu. Pour remplir la barre de Santé, vous devez vaincre des ennemis.

BARRE D'ÉNERGIE DE LA FORCE : La barre bleue sous la barre de Santé symbolise votre Énergie de la Force. Elle se vide lorsque vous utilisez des Pouvoirs, mais se régénère automatiquement avec le temps. Si vous tentez d'invoquer un Pouvoir de la Force qui consomme plus d'Énergie que vous n'en possédez, une barre jaune s'affiche à l'intérieur de votre barre d'Énergie. Votre Énergie de la Force commencera à se régénérer seulement quand cette barre jaune sera complètement vide.

BARRE DE SANTÉ/ÉNERGIE DE LA FORCE DE L'ENNEMI : Quand des ennemis se trouvent à proximité, leurs barres de Santé sont affichées. S'il s'agit de Boss, leur jauge de Force est affichée dans le coin supérieur droit de l'écran. C'est également à cet endroit qu'apparaît leur barre d'Énergie de la Force, si applicable.

MINI-CARTE : La mini-carte indique votre position actuelle et vous aide à vous repérer. Si vous ne savez plus très bien où aller ensuite, suivez la flèche indiquant votre objectif suivant.

BARRE D'EXPÉRIENCE : Au fur et à mesure que vous éliminez des ennemis, vous gagnez de l'expérience. Montrez-vous aussi puissant qu'un Sith, par exemple en vous débarrassant de plusieurs ennemis à la fois ou en exploitant votre environnement pour infliger des dommages à l'ennemi, et vous cumulerez plus d'expérience encore. Quand cette barre est pleine, vous passez au niveau suivant et remportez plusieurs Sphères de Force. Une fois le niveau suivant atteint, une icône en forme de + se met à clignoter pour vous indiquer que vous pouvez utiliser ces Sphères de Force.

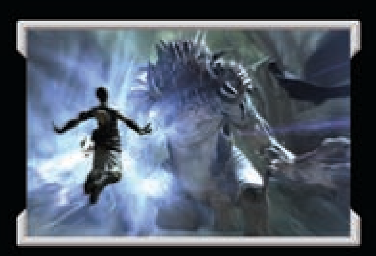




SUCCOMBEZ AU CÔTÉ OBSCUR (SUITE)



MAÎTRE, VOTRE PUISSANCE DÉPEND DE LA FORCE ET DE VOTRE CAPACITÉ À L'INVOQUER À VOLONTÉ. LA FORCE VOUS PERMET DE VAINCRE VOS ENNEMIS MAIS AUSSI D'INTERAGIR AVEC VOTRE ENVIRONNEMENT. GRÂCE AUX SPHÈRES DE FORCE, VOUS POURREZ AMÉLIORER VOS POUVOIRS, COMBOS ET TALENTS. CES SPHÈRES VOUS SERONT ACCORDÉES CHAQUE FOIS QUE VOUS GAGNEREZ UN NIVEAU D'EXPÉRIENCE. SI VOUS AMÉLIOREZ VOS APTITUDES LIÉES À LA FORCE, VOS ATTAQUES SERONT PLUS EFFICACES OU PLUS PUISSANTES. VOUS POURREZ PAR EXEMPLE PROJETER VOS ENNEMIS PLUS LOIN, OU DONNER DES COUPS AU SABRE LASER PLUS DÉVASTATEURS. MAIS JE NE VAIS PAS TOUT VOUS DÉVOILER, MAÎTRE. JE VOUS LAISSE LE SOIN DE VOUS FORGER VOUS-MÊME VOTRE PROPRE EXPÉRIENCE.





POUVOIRS DE LA FORCE

Améliorez vos Pouvoirs de la Force pour devenir toujours plus redoutable. En utilisant les Sphères de Force pour améliorer vos Pouvoirs, vous rendrez ces derniers plus dévastateurs. Vous devrez apprendre à contrôler votre puissance au fur et à mesure qu'elle augmente.

En améliorant vos Pouvoirs, vous découvrirez d'autres commandes pour les invoquer. Dans certains cas, vous devrez maintenir une touche enfoncée pour charger votre Pouvoir, ou appuyer sur une autre touche pour accroître sa puissance.

PROJECTION DE FORCE : La Projection de Force permet d'écarter violemment les ennemis ou les objets situés près de vous. Elle peut causer de lourds dommages aux cibles les plus proches et ouvrir les grandes portes. Appuyez rapidement sur la touche B.

ÉCLAIRS DE FORCE : Des Éclairs de Force atteignent tous les ennemis à portée. Ces derniers subissent des dommages et sont paralysés pendant une courte durée. Appuyez rapidement sur la touche Y.

PRÉHENSION DE FORCE : Grâce à la Préhension de Force, vous pouvez attraper et projeter des ennemis ou des objets, puis les faire s'écraser sur le sol ou les projeter contre d'autres ennemis. Appuyez longuement sur la touche RT pour agripper un ennemi ou un objet, puis utilisez le stick analogique droit pour le déplacer vers le haut ou vers le bas, et le stick analogique gauche pour déplacer la cible vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière. Lâchez la touche RT pour lâcher la cible que vous avez agrippée.

RÉPULSION DE FORCE : Grâce à la Répulsion de Force, une onde de choc se propage dans toutes les directions, renversant tous les ennemis et les objets dans son champ d'action. Appuyez longuement sur la touche LT et appuyez sur la touche B.

LANCER DE SABRE : Permet de lancer votre sabre vers une cible avec une précision redoutable, et de causer des dommages aux objets et aux ennemis que le sabre rencontre. Celui-ci revient ensuite dans votre main. Appuyez longuement sur la touche LT et appuyez rapidement sur la touche X.

BOUCLIER D'ÉCLAIRS : Ce bouclier réduit les dommages que vous essuyez et augmente ceux que vous infligez avec votre sabre laser. Appuyez longuement sur la touche LT et appuyez sur la touche Y.

TALENTS DE FORCE



MAÎTRE, VOUS VERREZ QUE MAÎTRISER LA FORCE EST TOUJOURS PAYANT. C'EST À FORCE DE L'INVOQUER QUE VOUS APPRENDREZ À ACCROÎTRE À VOTRE PUISSANCE ET À AMÉLIORER VOS APTITUDES. VOUS TROUVEREZ CI-APRÈS LA LISTE DE TOUTES LES APTITUDES INHÉRENTES À LA FORCE. JE NE LES CONNAIS PAS TOUTES MOI-MÊME ; VOUS EN TROUVEREZ D'AUTRES DANS LE MENU AMÉLIORATIONS DE FORCE, ACCESSIBLE DEPUIS LE MENU DES OPTIONS DU JOUEUR. JE PRÉCISE QUE S'IL EST POSSIBLE D'UTILISER DES SPHÈRES DE FORCE POUR AMÉLIORER VOS POUVOIRS, VOUS POUVEZ AUSSI LES UTILISER POUR AMÉLIORER VOS TALENTS.

FORTITUDE : Augmente votre Santé maximum.

CONCENTRATION DE FORCE : Augmente votre Énergie de la Force maximale.

VITALITÉ : Augmente la quantité de Santé récupérée en éliminant des ennemis.

MAÎTRISE AU SABRE : Vos attaques au sabre laser causent plus de dommages.

SUCCOMBEZ AU CÔTÉ OBSCUR (SUITE)

COMBOS DE FORCE



MAÎTRE, POUR ÊTRE RÉELLEMENT EFFICACE, VOUS DEVREZ NE FAIRE QU'UN AVEC LA FORCE. TOUT COMBAT TACTIQUE IMPLIQUE QUE VOUS L'INVOQUIEZ POUR EXÉCUTER DES COMBOS DE FORCE. VOS ATTAQUES SERONT AINSI PLUS COMPLEXES, TERRIBLEMENT PUISSANTES, OU SPÉCIALES POUR DIVERSES RAISONS. JE VOUS PRÉSENTE ICI QUELQUES-UNS DES COMBOS DISPONIBLES. AU FUR ET À MESURE DE VOTRE PROGRESSION DANS LES MISSIONS, VOUS DÉBLOQUEREZ D'AUTRES COMBOS, QUE VOUS POURREZ ACHETER AVEC VOS SPHÈRES DE FORCE. VOUS POUVEZ CONSULTER LA LISTE DES COMBOS QUE VOUS MAÎTRISEZ DÉJÀ EN OUVRANT LE MENU AMÉLIORATIONS DE FORCE À PARTIR DU MENU OPTIONS DU JOUEUR.

SHIEN SITH : Ancienne variante Sith d'un style de combat classique au sabre laser, le Shien Sith privilégie les attaques rapides et agressives. Appuyez sur Ⓧ, Ⓧ, Ⓧ, Ⓧ.

SECOUSSE DE SABRE : Attaque au sabre laser suivie d'une puissante Projection de Force qui repousse votre adversaire. Appuyez sur Ⓧ, Ⓑ.

FRAPPE SITH : Un coup de sabre rapide et dangereux chargé d'un Éclair de Force, infligeant des dommages considérables. Appuyez sur Ⓧ, Ⓨ.

ÉCLAIR EXPLOSIF : L'Éclair de Force est amplifié au contact de votre adversaire puis atteint un point critique, ce qui cause une explosion. Appuyez sur Ⓨ, RB.

EMPALEMENT : Votre sabre laser est lancé vers l'ennemi que vous agrippez. L'Empalement occasionne de lourds dommages. Appuyez longuement sur LT pour invoquer la Préhension de Force, et appuyez sur Ⓧpour effectuer un Empalement.

ACTIONS AU COMBAT

MAÎTRE, COMME VOUS LE SAVEZ DÉJÀ, VOUS DEVEZ EXCELLER AU COMBAT SI VOUS VOULEZ AVOIR UNE CHANCE DE RESTER EN VIE. CE N'EST QU'EN MAÎTRISANT VOS POUVOIRS DE LA FORCE ET VOS APTITUDES AU SABRE LASER QUE VOUS POURREZ ESPÉRER FINIR VOS MISSIONS. IL EST DONC CRUCIAL QUE VOUS ÉTUDIIEZ CE QUI SUIT. N'OUBLIEZ JAMAIS QUE LE DANGER VOUS GUETTE LÀ OÙ VOUS VOUS Y ATTENDEZ LE MOINS.



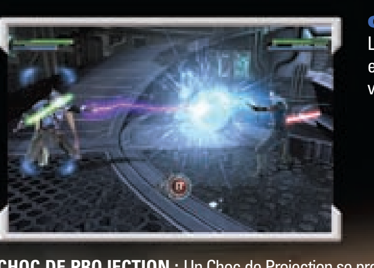
VISÉE

En évoluant dans l'environnement du jeu, vous verrez des objets et croiserez vos ennemis. L'objet ou l'ennemi que vous ciblez est entouré. Appuyez longuement sur la touche RB pour verrouiller cette cible. Vos Pouvoirs de la Force seront alors utilisés sur l'objet ou contre l'ennemi ciblé.



CHOC DE SABRES

Un Choc de sabres peut se produire dès lors que votre sabre laser touche celui de votre ennemi. Dans un Choc de sabres, le but est de prendre l'avantage sur l'ennemi avant qu'il ne l'emporte. Appuyez le plus rapidement possible et de façon répétée sur la touche Ⓧ pour prendre l'avantage sur votre adversaire. Une fois le Choc de sabres terminé, le perdant est paralysé de façon temporaire, subit des dommages et est vulnérable aux attaques ennemies.



CHOC DE FORCE

Le Choc de Force est le résultat de l'interaction entre vos Pouvoirs de la Force et ceux de votre ennemi.

CHOC DE PROJECTION : Un Choc de Projection se produit quand l'ennemi tente de résister à votre Projection de Force. Appuyez rapidement et de façon répétée sur la touche Ⓑ pour prendre l'avantage et repousser votre adversaire.

LSWTFU_360_MG_83047.226.FR.indd 12-13 05/08/2008 12:41:31

CHOC D'ÉCLAIRS : Quand l'ennemi tente de résister à vos Éclairs de Force, un cadran circulaire apparaît en bas de l'écran. Un pointeur tourne rapidement autour de l'extérieur du cadran ; vous devez appuyez sur la touche Y quand ce pointeur se trouve à l'intérieur de la zone colorée en rouge. Répétez cette action plusieurs fois pour prendre l'avantage sur votre adversaire. Si vous appuyez sur la mauvaise touche, vous perdez l'avantage. Si vous perdez complètement, vous serez électrocuté.

CHOC DE PRÉHENSION : Un Choc de Préhension se produit quand chaque adversaire tente de projeter l'autre au même moment. Pour éviter de perdre votre équilibre et reprendre l'avantage, agitez vigoureusement le stick analogique gauche de gauche à droite.



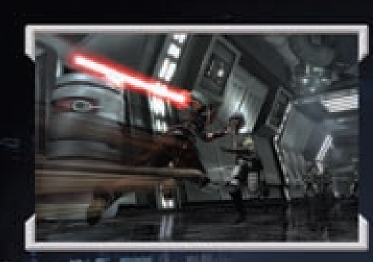
BLOCAGE

Quand un ennemi est sur le point d'attaquer, ou s'il vous tire dessus de loin, vous pouvez bloquer son attaque et éviter de subir des dommages. Pour bloquer une attaque, appuyez longuement sur la touche LT. Vous pourrez ainsi dévier les tirs de blaster et les attaques au sabre laser. Quand votre maîtrise de la Force sera totale, vous pourrez activer vos Pouvoirs de la Force Avancés en appuyant longuement sur la touche LT et en appuyant sur X, Y, ou B.

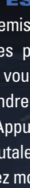


COUPS DE GRÂCE

Quand un ennemi particulièrement coriace, par exemple un Jedi, est très affaibli, vous pouvez lui porter le coup de grâce. Pour ce faire, vous devez appuyer sur certaines touches au moment où leur icône clignote à l'écran. Si vous réussissez à porter le Coup de grâce, vous obtiendrez des bonus de Points de Force. En cas d'échec, vous perdrez ces bonus et vous devrez recommencer.



CHARGE ET ESQUIVE



De nombreux ennemis tenteront de vous éliminer. Vous êtes puissant, mais pas invincible. Si vous voulez rester en vie, il vous faudra apprendre à esquiver tous les types d'attaques. Appuyez sur la touche y pour accélérer brutalement et échapper au danger, et restez mobile pour éviter de constituer une cible trop facile pour vos ennemis. Quand vous avez verrouillé une cible, vous avez également la possibilité d'esquiver latéralement et en reculant.

CAMÉRA DE POURSUITE





MAÎTRE, SANS VOULOIR REMETTRE EN QUESTION VOS APTITUDES, JE DOIS VOUS RAPPELER QU'IL EST TOUJOURS POSSIBLE DE VOUS AMÉLIORER. QUAND VOUS AUREZ ÉLIMINÉ TOUT UN GROUPE D'ENNEMIS, VOUS POURREZ VOUS CONCENTRER SUR VOTRE DERNIER ADVERSAIRE, ET L'OBSERVER QUAND IL SUCCOMBE. SI VOUS SOUHAITEZ ASSISTER À SON DERNIER SOUFFLE, PEU IMPORTE LA SITUATION, APPUYEZ EN ↑ SUR LE BOUTON MULTIDIRECTIONNEL TOUT EN CIBLANT VOTRE ADVERSAIRE. UN SITH PEUT APPRENDRE BEAUCOUP DE LA CONTEMPLATION ET DE L'ÉTUDE D'UN TEL MOMENT. JE COMPTE BIEN PROFITER DU SPECTACLE, MOI AUSSI !

DÉBRIEFING

DÉTAILS DE MISSION

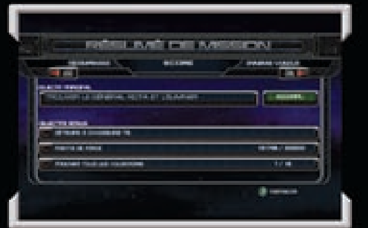
Holocrons : Si vous cherchez bien, vous trouverez des Holocrons cachés dans les niveaux. Il en existe de deux sortes : Jedi et Sith.



Holocrons Jedi : Ces bonus renferment des Sphères et des Points de Force, des Cristaux de couleur et de puissance pour votre sabre laser, et des tenues. De plus, les Holocrons Jedi vous permettront de restaurer votre Santé et votre Énergie de la Force.



Holocrons Sith : Les Holocrons Sith augmentent temporairement la puissance de celui qui les trouve : il devient invincible, inflige plus de dommages, bénéficie d'une Énergie illimitée, absorbe la vie de ses ennemis, etc.



RÉSUMÉ DE MISSION

Quand vous avez terminé une mission, vous accédez à un compte-rendu, qui présente notamment ce que vous a rapporté votre victoire.

Récompenses : Découvrez les Récompenses qui vous ont été accordées pour avoir terminé le niveau et récupéré des Holocrons.

Résumé de mission : Consultez vos performances dans différents domaines, comme le nombre d'Holocrons que vous avez ramassés et d'objectifs atteints.

Ennemis vaincus : Affiche la liste de tous les ennemis que vous avez éliminés au cours de la mission.

Crédits

Project Lead
Haden Blackman

Lead Producer
Isa Anne Stamos

Art Director
Matt Omernick

Lead Engineer
Cedrick Collomb

Lead Content Designer
John Stafford

Lead Systems Designer
Rich Davis

Producers
Matthew Fillbrandt
Julio Torres
Franklin Alioto

Lead Rendering Engineer
Tim Ramsay

Lead AI / Gameplay Engineer
Tara Teich

Lead Gameplay Engineer
Tim Probst

Lead Environment Artist
Michael Kawas

Lead Character Artist
Dave Smith

Lead Character TD
Charles Brahmawong

Audio Lead
David W. Collins

Cinematics Director
Marty Stoltz

Senior Core Engineer
Eric Johnston

Senior Designer
Matthew Tateishi

Senior Concept Artist
Amy Beth Christenson

Associate Producers
Kristina Academia
Patricia Kallusch
Justin McLeod
Marianne Monaghan
Jon Sieker

Darth Vader's Secret Apprentice
Sam Witwer

Juno Eclipse
Nathalie Cox

PROXY
David W. Collins

General Kota
Cully Fredricksen

Maris Brood
Adrienne Wilkinson

Shaak Ti
Susan Eisenberg

The Voice of Darth Vader
Matt Sloan

Emperor Palpatine
Sam Witwer

Princess Leia
Catherine Taber

Bail Organa
Jimmy Smits

Production

Assistant Producers
Bertrand Reyes Estrellado
Devin Hitch
Brett Rector
Christine Roberto
Cameron Suey

Production Assistant
Neilie Johnson

Administrative Assistant
Jessica Galloway

Production Intern
Jett Lucas

External Production

External Producer
Dan Wasson

External Associate Producers
Ed Tucker
Matt Vella

External Assistant Producer
Dave Jimenez

Design

Content Designers
Kevin AuYoung
Steve Chen
Ian Dominguez
Nick Eberle
Clark Hockabout
Mike Hurst
Reid Kimball
Chris McGee
Shawn Pitman
Adam Piper
Tony A. Rowe

Systems Designers
Steve Braman
Cecil Carthen, Jr.
Grace Morales Lingad
Chris Porter
Erik Yeo

Writers
Haden Blackman
Shawn Pitman
John Stafford
Cameron Suey

Art

Concept Artists
Stephen Chang
Chin Ko
Chris Voy

Environment Artists
Armando Calpena
Kelvin Chan
Gary Choo
James Ho
T.J. Jung
Stephen Kody
Choon Wee Keh
Asier Lavina
Brian Nestor

Mirena Rhee
Musa Sayyed
Shawn Schmitt
Chris Smart
Shaun Stephenson
Carl Wattenberg
Yaofeng Zeng

Character Artists
Matt D. Aldridge
Joy Chung
Manuel Llamas
Craig Matchett
Jisung Roh
Yoon-Bae Kim

Visual Effects
Siddarth Achrekar
Timothy Nice

Animation
Noah Bordner
Kento Kojima
David Lam
Jax Lee
YuehChih Eric Lin
Ann Mikulka
Matt Ornstein
Christine Phelan
Patrick Przybyla
Tristan Sacramento

Additional Animation
Bailey Brent
Jeff Brown
Patrick Bonneau
Chris Chua
Jackie Corley
Michael Easton
Matt Garward
Jean-Denis Haas
Tim Harrington
Keith Johnson
Shawn Kelley
Jonathan Lyons
Glen McIntosh
Chris Mitchell
Erik Morgensen
Kevin Quaid
Jay Rennie
Matt Strangio
Tim Waddy
Chris Walsh

Art Technical Directors
Brian Keane
Matthew Parrott
Jonathan Tilden
James Van Allen

Character Technical Directors
Michael Abahazy
Brian Huffman
Ian Jones
David Rhodes

User Interface Design
Gary Boodhoo
Brian Lui

Additional Art
Suzana Kilic
Dann Yap
Liew Wai Ming
Pick Chean Chong
Shui Fong Ng
Virtuous

Cinematics

Video Editor/TD/Sr. Lighting and VFX Artist
Eric Antanavich

Storyboard Artist
Steven Lee

Layout Artists
Mohammad Zaini bin Mohamed Jalani
Yong Zhen Tan
Adam Schnitzer – Layout Advisor

Cinematic Lighting and Visual Effects
Mark Bergo
Brian Goldberg
Seth Hall
Gilberto Martinez
Brian Recktenwald

Cinematics Tools
Yung Kao
Jason Yao

Engineering

Audio Engineering
Aaron Yonas
Regaip Sen
Daniel Deptford
Sam Dicker

Core Engineering
Steve Dykes
Jonathan Hoof
Joseph Kubiak
Sergey Parilov
Jerome Scholler
Jeffrey Reitman
Leslie Von Pischke
Axel Wefers
James York

User Interface Engineering
Stephen Schlueter
Jeffrey Pyacek

Gameplay Engineering
Brian Baird
Mark Brown
Chris Miles
Ben Nickson
Alexander Orozco
Matt Puls
Jackson Koh
Joshua Koh
Hong Yap Tan
Jern-Kuan Leong

AI Engineering
Matt Grounds
Nils Jonas Norberg
Ben Morse
Norman Wang
Oren Weizman

Rendering Engineering
Cory Bloyd
Bernie Friedin
Kevin Meinert
Olaf Piesche
Todd Powers
Marco Salvi
Szymon Swistun
Adam Wagner

Additional Programming
Dmitry Andreev
Per Ohlsson
Devin Kelly-Sneed
Adrian Tan

Shared Tools and Technology
Nick Porcino
Brett Allen
David Bullock
Ben Cooley
David Galles
Rick Hankins
Neil Hariharan
Kerry Hill
John Horn
Jason Johnson
Lucas Kovar
John LeGrande
David Lenihan
Noah Lockwood
Andre Mazzone
An C. Nguyen
Fred Pighin
Abhik Pramanik
Ben Schleimer
Ari Shapiro
Jeff Smith

Production
Ryan Darcey
Charlie Hite
Kim Jardin
Mike Orenich

QA
Eric Brummel
Sarah Cherlin
Marissa Martinez
Ian Riutta

Lucasfilm R&D
Steve Sullivan

Sound and Music

Director of Audio
Darragh O'Farrell

Sound Design
Brian Tibbetts
Tom Bible
Aaron Brown
Erik Foreman

Sound Implementation
Damian Kastbauer

Sound Assistant
Jason Clark

Foley Recorded at
Skywalker Sound

Foley Artists
Jana Vance
Dennie Thorpe
Ellen Heuer

Foley Mixer
Frank Rinella

Foley Recordist
Sean England

Original *Star Wars*™ Sound Effects
Ben Burtt

Music Supervisor
Jesse Harlin

Composer
Mark Griskey

Orchestrator and Conductor
Jeff Marsh

Recording Engineer
John Kurlander

Pro Tools Operator
Andre Zweers

Orchestra Contractor
Janet Ketchum

Score Preparation
Robert Puff

Music Recorded and Mixed at
Skywalker Sound

Mixing Engineer
Leslie Ann Jones

Assistant Engineers
Judy Kirschner
Robert Gatley

Music Editing and Implementation
Wilbert Roget, II

Original *Star Wars*™ music composed by
John Williams ℗ and © Lucasfilm Ltd. & TM.

"The Force Unleashed" Theme Composed by
Jesse Harlin

Voice and Motion Capture Performance

Talent Directors
Darragh O'Farrell

Motion Capture provided by
Industrial Light and Magic

Technical Director
Michael Sanders

MoCap Operator
Spencer Reynolds

MoCap Processing
Rene Segura

Video Engineer
Dan Large

Audio Department Coordinator
Meg Crowel

Lead Voice Editor
Cindy Wong

Voice Editors
Harrison Deutsch
GW Childs

Session Engineers
Angie Yesson
Jim Diaz

Casting Director
Kate Saxon

Cast

Captain Sturn, Jedi Knight
Tom Kane

Imperial Officer
Jarion Monroe

Kazdan Paratus
Larry Drake

Proto Rebel 1
Chris Cox

Proto Rebel 2
Tim Omundsen

Stormtrooper 1
Lex Lang

Stormtrooper 2
Steve Blum
Death Star Technician
Roger L. Jackson

Quality Assurance

QA Leads
Julian James
Troy Sims

QA Assistant Leads
Adam Goodwin
Gabriel Roland
Henry Hall

Testers
Alex Markhovskiy
Lana McCarthy
Gregory Lee
Josh Richardson
Mark Friesen
Matt Miller
Scott Stokes

QA Senior Lead
Jesse Woodward
Mark Montuya
Gary Chew

QA Manager
Toby Mast

Additional Testing by Babel Media Ltd.

QA Manager
Paul Magor

QA Coordinators
Naila Hadjas
Shawn Langlois
Steve Beauchamp

Lead Testers
Rodney Dickson
Martin Pelletier
Guillaume Duval
Kevin Pasztor

Testers
Adrienne Edwards-Daugherty
Aidan Stewart
Alexander Nestorowich
Antony Vannapho
Chris Hagemeyer
Dominic Lavigne
Doug Morris
Jean-Marc Comeau
Leslie Kha
Marc-Andre Legault
Matthew Johns
Max Delisle
Nicolas Montagné
Patrice Brunet
Serge Hebert-Boudreau
Steve Brassard
Timothy Lloyd
Yannick Benoit
Linda Komsic
Gabriel Marquis
Phillip Conte
Brian Abramson
Jeffrey Langsner
Martin Thibault
Lauren Filiatreault
Kevin Nowrang
Zarabeth Wilson
Damien Garland
Dennis Lai
Samuel Therlonge
Geneviève Desaulniers
Michael Enes
Marie-Ève Ouimette
Joseph Shenouda
Ney Pimenta
Jonathan Murphy
Stephane Rainville

International Production

International Executive Producer
Joey MacArthur

Senior Localisation Producer
Hiromi Okamoto

International Production Assistants
Gabriel Bootz
John Stratford

Compliance

Compliance Lead
Kamel Perez

Compliance Assistant Lead
Wil Dimas
Don Berger

Compliance Testers
Travis Fillmore
Mike Castillo
Jesse Tavizon
Sean Haeberman
Emmy Bautista
Chris Navarro

Compliance Senior Lead
Matt Tomczek

Compliance Manager
David Chapman

Production Services

Senior Mastering Lab Technicians
John Carsey
Scott Taylor

Mastering Lab Technician
Jonathan Layton

Product Support Senior Lead
Jason R. Smith

DevTrack Administrator
Erwin Ocampo

Console Resource Coordinator
Eric Knudson

Production Services Operations Manager
Jay Geraci

Production Services Director
Deborah Kirkham

Production Operations

Director of Project Management
Toby Northcote-Smith

Project Manager
Larry Nilsen

Master Scheduler
Chris Machiran

Director Studio Operations
Mark Kyle

Vice President of Production Operations
Atsuko Matsumoto

Studio Assistant
Elyse Regan

Studio Operations Coordinator
Eva Holman

Marketing

Product Marketing Manager
Kevin Kurtz

Director of Global Marketing
Kevin Kurtz

Senior International Marketing Manager
Sharon Cook

Marketing Assistant
Melanie McHugh

Marketing Services

Director of Marketing Services
Ken Epstein

Integrated Marketing Manager
Roger Evoy

Creative Services Manager
Steve Ervin

Marketing Services Coordinator
Rebecca Aghakhan-Mooshiabad

Manual Design
Hamagami/Carroll Inc.

Manual Writer
Greg Off

Public Relations

Senior Public Relations Manager
Adam Kahn

PR Specialist
Chris Cook

International Public Relations Manager
Barbara Gamlen

Director of Public Relations
Margaret Grohne

Public Relations Coordinator
Hildie Murray

Sales

International Sales Manager
Chris D'Avanzo

Channel Marketing Manager
Sandee Ferrara

Global Sales Planning Manager
Arnold Lee

Sales Account Coordinator
Arielle McKee

Consumer Insights

Consumer Insights Managers
Glenn Chin
Elina Shcop

Director of Consumer Insights
Cory Pierce

Finance

Studio Analysts
Genevieve Buckmiller
Doc Jackson

Controller
Nahyion Kim

Assistant Controller
Lise Bauer

Accounting Manager
Lori Ann Tretasco

Accounting Supervisor
Kelly Garretson

International Accounting Supervisor
Cristina Sava

Payroll Supervisor
Michelle Lessley

Royalty Accountant
Jason Vincenti

G/L Accountant
Mabel Vista

Accounts Payable Clerk
Russell Anderson

Director Business Development
Ada Duan

Director of Financial Planning and Analysis
Bill Liu

VP of Finance & Operations
Kevin Parker

Asst. to the VP of Finance/Finance Administrator
Kim Reininger

Operations

Materials Planners
Myra Villadolid
John Abinsay

Inventory Specialist
Carlos Bustillo

Sales Operations Manager
Jason Periera

Sales Operations Specialist
Helen Dear
Trisha Young

Billing A/R Support
Philip He

Credit Analysts
Raul Varguez
Ed Bitonio

Director of Credit & Sales Operations
Cynthia del Rosario

Global Materials & Manufacturing Manager
Evelyne Bolling

LucasArts Business Affairs

Business Affairs
Anne Marie Hawkins
Carole Vandermeyde
Douglas Reilly

Associate General Counsel
Nell O'Donnell

Human Resources

Human Resource Representatives
Trisha Buendia
Janetta Wood

Senior Human Resource Manager
Blaire Chaput

Lucas Online

Internet Production Manager
Nicole Love

Internet Marketing Manager
Staci Baird

Internet Content Manager
Pablo Hidalgo

Internet Design and Programming
Craig Drake

Director of Lucas Online
Bill Gannon

LECL IT Services

IT Operations Support
John Von Eichhorn
Daryll Jacobson
Victor Tancredi-Ballugera
Billy Mitchell

LECL Workplace Services
Yves Metreaux

LECL Training
Kate Shaw
Linda Siegel
Alex Tang
Danielle O'Hare
Mark Marcin
Jed Parsons

Lucas Licensing
Stacy Cheregotis
Ashley Matheson
Leland Chee

LucasArts

President
Darrell Rodriguez

Executive Assistant to the President
Erin Haver

Vice President of Product Development
Peter Hirschmann

Executive Assistant to the V.P. of Product Development
Lynda Benoit

Director of Game Technology
Nick Pavis

Special Thanks
Jim Ward
Howard Roffman
Jan Van der Voort
Jerry Bowerman
John Singh
Mia Kelly, "Shaak Ti" likeness
Mich Chau
Michael Leras, "Jedi Knight" likeness
Richard Kerris
Skywalker Sound
Steve Condiotti
Tara Shayne, "Princess Leia" likeness
Zeb Drees, "Young Apprentice" likeness

Pixelux DMM

DMM Middleware
Eric "Hellcats" Parker
Eric Larsen
Karl Hillesland

DMM Tools
Mitchell Bunnell
Dave McCooey
Marco Falsitta
Olivier Basille

DMM Game Analysis
Vik Sohal

DMM Artist
Esteban Monti

Swiss Administration
Raphael Arrigoni

Accounting
Mona Sohal

Executive Assistant
Amber White

Consultant
Ken Kozman

NaturalMotion – euphoria
Kieran Donaldson – Team Lead / Senior Behaviour Engineer
Bob Dowland – Senior Behaviour Engineer
Mic Hoe –Senior Behaviour Engineer
John Popadic – Behaviour Engineer
Andrew Maclusky – Behaviour Engineer
Robert Gledhill – Behaviour Engineer
Simon Mack – Head of Technology
Mat Best – Head of R&D
Kevin Allington – Producer

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizey

Brand Manager
Patrick Vernuccio

PR Manager
Diane de Domecy

PR Assistant
Julien Chevron

Very Special Thanks
George Lucas



ACCORD DE LICENCE DU PRODUIT

IMPORTANT – À LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PRODUIT EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PRODUIT" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF À CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION ASSOCIÉS, TOUT MATÉRIEL IMPRIMÉ, TOUTE DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUE OU EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DÉRIVÉES DU LOGICIEL ET DU MATÉRIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PRODUIT, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ET SES AFFILIÉS ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce Produit exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision et/ou ses concédants. Notez que la licence vous accorde un droit d'utilisation du Produit, mais que vous n'en êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété et ne doit pas être considérée comme une vente de droits dans ce Produit. À tout moment, Activision peut être amené à apporter des améliorations, des modifications ou des mises à jour à ce Produit avec ou sans avertissement préalable, et à les mettre à votre disposition selon des modalités définies par Activision. Ces améliorations, modifications ou mises à jour sont susceptibles de modifier certaines fonctionnalités du Produit.

CONDITIONS D'UTILISATION DE LA LICENCE
Vous ne devez pas :

- EUtiliser à des fins commerciales ce Produit ou n'importe lequel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision ou ses concédants peuvent, à leur seule discrétion, vous proposer un contrat de licence vous permettant d'utiliser ce produit à des fins commerciales. Activision ou ses concédants peuvent être amenés à facturer ce type de licence. Reportez-vous aux informations de contact ci-dessous.
- Utiliser ce Produit ou permettre l'utilisation de ce Produit sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce Produit ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec ce Produit.
- À moins qu'une copie autorisée de ce Produit ne vous ait été envoyée par voie électronique, copier ce Produit sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce Produit depuis le CD-ROM ou le DVD-ROM inclus (même si le Produit copie automatiquement une partie du Produit sur le disque dur pendant l'installation pour en optimiser le fonctionnement).
- Utiliser ce Produit ou permettre l'utilisation de ce Produit sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le Produit.



En Europe :
Lorsque vous retournez un article pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du Produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté
2. Le nom, l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués lisiblement
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de 12,00 £ sterling par disque à remplacer.

Remarque : il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.
En Europe, veuillez envoyer le produit à :
WARRANTY REPLACEMENTS
ACTIVISION (UK) Ltd., 3 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge UB11 1AF, Royaume-Uni.
Remplacement de disque : +44 (0) 870 241 2148

En Australie :
Pour tout échange sous garantie, veuillez rapporter le produit à votre revendeur, accompagné du ticket de caisse ou de la preuve d'achat.

Si vous devez renvoyer le produit après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez contacter Activision au 02 9869 0955. **Remarque : aucun retour ne sera effectué avant que vous n'ayez contacté Activision.**

Si un représentant d'Activision vous indique que votre jeu doit être retourné, veuillez envoyer le disque d'origine à :

En Australie, veuillez envoyer le produit à :
Activision Asia Pacific, Level 5, 51 Rawson St Epping, NSW 2121, Australie et veillez à inclure les éléments suivants :



1. Une photocopie de votre reçu daté
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués lisiblement
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne
4. Veuillez inclure un chèque ou un mandat de 20 $ AUD par CD ou 25 $ AUD par DVD à remplacer (sous réserve de disponibilité)

LIMITATION DE RESPONSABILITÉ : ACTIVISION ET/OU SES CONCÉDANTS NE POURRONT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS RESPONSABLES DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES, PUNITIFS OU CONSÉCUTIFS RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT. CECI COMPREND LES DOMMAGES A LA PROPRIÉTÉ, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PRÉVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MÊME SI ACTIVISION OU SES CONCÉDANTS AVAIENT ÉTÉ INFORMÉS DE L'ÉVENTUALITÉ DE TELS DOMMAGES. ACTIVISION ET SES CONCÉDANTS NE POURRONT ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES EN CAS DE RETARDS, D'ERREURS DE SYSTÈME OU D'INTERRUPTION DE SYSTÈME QUI POURRAIENT AFFECTER LE JEU EN LIGNE (SI APPLICABLE) OU SON EXÉCUTION. LA RESPONSABILITÉ D'ACTIVISION OU DE SES CONCÉDANTS NE DÉPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PRODUIT. CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS DE LIMITATIONS SUR LA DURÉE DE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES, PUNITIFS OU CONSÉCUTIFS, AUSSI LES LIMITATIONS ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, MAIS VOUS POUVEZ ÉGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION À UNE AUTRE.

RÉSILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision ou ses concédants, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toutes les copies de ce Produit ainsi que ses composants.
DROITS LIMITÉS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN : Ce Produit et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants est sujet aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Rights in Technical Data and Computer Software du DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphes (c)(1) et (2) des clauses Commercial Computer Software Restricted Rights du FAR 52.227-19. Le contractant/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, Californie 90405.

MISE EN DEMEURE : Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision et/ou ses concédants, vous devez accepter qu'Activision et/ou ses concédants soient habilités, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables concernant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision ou ses concédants peuvent avoir recours.

INDEMNITÉS : Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses concessionnaires de licence et chacun de ses associés, affiliés, concédants, contractants, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS : Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs. À tout moment, avec ou sans avertissement préalable, Activision peut être amené à apporter des améliorations, des modifications ou des mises à jour à ce Produit qui sont susceptibles d'être téléchargées automatiquement sur le système utilisé pour faire fonctionner ce Produit. Ces améliorations, modifications ou mises à jour sont susceptibles de modifier certaines fonctionnalités du Produit. Sauf disposition contraire figurant dans les présentes, ce contrat ne peut être modifié sans un accord écrit signé par les deux parties. Cependant, Activision se réserve le droit, avec ou sans accord écrit signé par les deux parties, de modifier ce contrat en cas d'amélioration, de modification ou de mise à jour du Produit. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses ne soient modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'État et exécuté entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'État et de Los Angeles, Californie.



Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, États-Unis, (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legalaffairs@activision.com.

Ce jeu et son manuel constituent des œuvres de fiction. Tous les personnages et événements sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes existant ou ayant existé ou avec des événements réels ne serait que pure coïncidence.

Jeu en ligne (si applicable) sujet aux conditions d'utilisation en ligne et à la charte de confidentialité, disponibles en ligne à l'adresse www.lucasarts.com ou sur tout autre site web indiqué par LucasArts.

Sep08



DÉCHAÎNEZ
LA DÉFORMATION DE TERRAIN

Connectez-vous à
FractureGame.eu
et testez la déformation de terrain.

XBOX 360
LIVE
FRACTURE
16+
www.pegi.info
LUCASARTS



Téléchargez la démo à l'adresse

XBOX LIVE
MARKETPLACE

16+
PEGI ONLINE
www.pegi.info
pegionline.eu

XBOX 360
DAY 1 STUDIOS
LUCASARTS

